





TinkerBell

BEDIENUNGSANLEITUNG

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel - System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.*

Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*



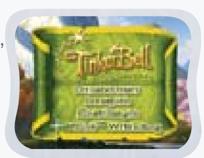
EINLEITUNG

Tinkerbell ist die jüngste Fee im Tal der Feen und sie zweifelt daran, dass ihr Talent zu basteln etwas Besonderes ist. Daher versucht sie Talente von anderen Feen zu erlernen. Hilf Tinkerbell dabei etwas Wichtiges zu lernen: Magische Momente entstehen, wenn Du an Dich glaubst.

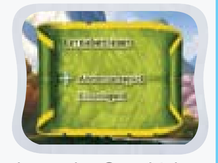


SPIELBEGINN

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus



Bewegen Sie den **Joystick** nach oben oder nach unten, um auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des **Joysticks**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

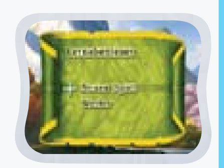


1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie mit den Feen durch drei Abenteuerspiele, zwei Minispiele und ein Bonusspiel fliegen.

Abenteuerspiel:	Spielen Sie alle Spiele im Zusammenhang der Geschichte
Einzelspiel:	Spielen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge
Hinweis:	Das Bonusspiel schließt sich an das Spiel “Fundsachen” an, wenn besondere Gegenstände gefunden wurden.

Abenteuerspiel



Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten des **V.Smile**® Gerätes erreicht haben, wird gespeichert. Sie können entweder ein neues Spiel beginnen oder beim nächsten Einschalten Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, wird diese Anzeige übersprungen.

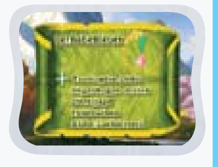




Neues Spiel: Wählen Sie „Neues Spiel”, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Weiter: Wählen Sie „Weiter”, wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.

Einzelspiel



Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der **OK-Taste** aus.

Hinweis: Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele”** im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.

2. Lernspiele



Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen nach der Auswahl des Spiels verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem **Joystick** angewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.

Hinweis: Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele”** im Abschnitt **Lernspiele** nach.

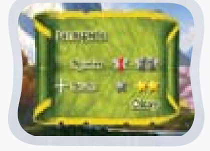
3. Einstellungen



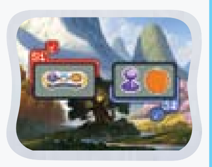
Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den Zeiger auf die gewünschte Einstellung bewegen. Außerdem können Sie auswählen, ob Sie mit begrenzten oder unendlich vielen Versuchen spielen möchten. Bewegen Sie den Zeiger anschließend zum OK-Symbol und drücken Sie zum Abschluss die **OK-Taste**.

Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen

1. Anzahl der Spieler: Bewegen Sie den Cursor einfach auf die Anzahl der Spieler und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**. Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den **V.Smile®** Lernkonsolen, nicht aber beim **V.Smile® Cyber Pocket™** und **V.Smile Pocket®** zur Verfügung steht.



2. Stufe: Bewegen Sie den Cursor entweder auf die leichte oder schwere Stufe und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**.
3. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld “Okay” und drücken Sie die **OK-Taste**, um die Einstellungen abzuschließen.



4. Im folgenden Bildschirm können Sie auswählen, mit welchem **V.Smile® Joystick** Sie spielen möchten. Drücken Sie erneut die OK-Taste, wenn Sie ausgewählt haben, um die Auswahl zu bestätigen.

Hinweis: Wenn Sie mit einer **V.Smile®** Lernkonsole ohne kabellosen **Joystick** spielen, erscheint dieser Auswahlpunkt nicht.

Hinweis: Weitere Details zur Spielsteuerung finden Sie bei den jeweiligen Spielbeschreibungen im Teil “Spiele”.

Schritt 3: Spielstart

- Um ein Lernabenteuer zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „Spiele” im Abschnitt Lernabenteuer nach.
- Um ein Lernspiel zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „Spiele” im Abschnitt Lernspiele nach.

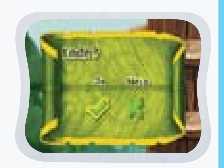


ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste



Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie das Häkchen. Wählen Sie das Kreuz, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele", wenn Sie das Häkchen auswählen. Wählen Sie das Kreuz wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

V.Link™ Verbindung (Nur bei Geräten, die den V.Link™ unterstützen.)

Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile®** Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Punktestände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Es können keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden.

Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite



Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten. Bitte beachten Sie, dass keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden können.

Goldmünzen sammeln:

Erste Goldmünze	Das Spiel “Tautropfen-Deko” muss im Abenteuerspiel erfolgreich beendet werden.
Zweite Goldmünze	Es müssen 101 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.
Dritte Goldmünze	Es müssen 241 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.
Vierte Goldmünze	Es müssen 311 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.



SPIELE

LERNINHALTE

Lernabenteuer	Lerninhalte
Tautropfen-Deko	Muster und Reihenfolgen
Regenbogen malen	Formen
Disteljagd	Zahlenreihen, Zählen, gerade und ungerade Zahlen
Fundsachen	Anfangsbuchstaben, Buchstabieren
Bonusspiel: Schmuck-Manufaktur*	Kreativität
Käfer-Lackiererei	Zählen, Addition

***Hinweis:** Das Bonusspiel steht nur zur Auswahl, wenn im Spiel “Fundsachen” besondere Gegenstände eingesammelt wurden.

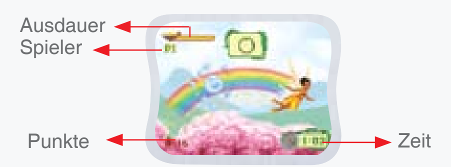
Lernspiele	Lerninhalte
Feenmode	Kreativität
Blumen-Memory	Merkfähigkeit
Frühjahrsklänge	Melodien erkennen und zuordnen

Steuerung

Zu Beginn eines jeden Spieles erscheint eine grafische Darstellung die erklärt, wie mit dem jeweiligen **Joystick** gesteuert werden kann.

Status Anzeige

In den Spielen zeigt die Statusleiste, wie viele Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden, wie viel Ausdauer noch zur Verfügung steht, welcher Spieler gerade spielt und wie viel Zeit noch zur Erledigung der Aufgabe bleibt.



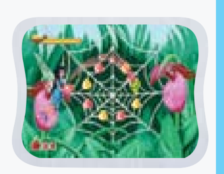
Ausdauer: Zeigt an wie viele Versuche der Spieler noch hat. Um die Anzeige aufzufüllen muss Feenglanz gesammelt werden.

Punkte: Zeigt an wie viele Punkte der Spieler schon gesammelt hat. Durch sammeln von Beeren und lösen von Aufgaben steigt die Punktzahl.

Zeit: Zeigt die noch verbleibende Zeit im Spiel an.

Lernabenteuer

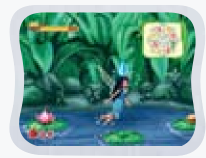
Tautropfen-Deko



Tinkerbell ist die jüngste Fee im Tal der Feen. Bei ihrer Ankunft entdeckt sie ihr Talent - sie ist eine Tinkerfee. Aber Tinkerbell möchte gerne andere, aufregendere Talente erlernen. Sie bittet Silberhauch darum ihr zu zeigen, wie man eine Wasserfee wird. Silberhauch zeigt ihr zuerst, wie man Tautropfen auf einem Spinnennetz platziert.



Spielverlauf



Silberhauch muss Tautropfen einsammeln, um diese auf einem Spinnennetz zu platzieren. Hilf Ihr dabei und finde die richtigen Farben, um das Farbmuster richtig zu ergänzen.



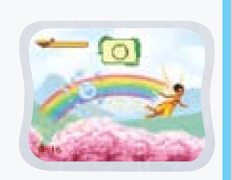
Lerninhalt: Muster und Reihenfolgen

★ **leicht:**	Einfache Folge eines vierteiligen Musters mit einer fehlenden Farbe
★★ **schwer:**	Schwerere Folge eines achtteiligen Musters mit einer fehlenden Farbe

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Silberhauch nach oben und unten	Kippe den kabellosen **Joystick** nach hinten und vorne	(↑) / (↓)
Steuere Silberhauch nach links und rechts	Kippe den kabellosen **Joystick** nach links und rechts	(←) / (→)
Sammle Tautropfen ein oder lege sie ab	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Regenbogen malen



Nachdem Tinkerbell erfolglos versucht hat eine Wasserfee zu werden, bittet sie nun Klara darum ihr zu zeigen, wie man eine Lichterfee werden kann. Klara hilft ihrer Freundin gerne und zeigt ihr zum Einstieg wie man einen Regenbogen macht.

Spielverlauf

Klara muss durch die unterschiedlich geformten Wolken fliegen, um einen Regenbogen entstehen zu lassen. Hilf ihr dabei die richtigen Formen zu entdecken.

Lerninhalt: Formen

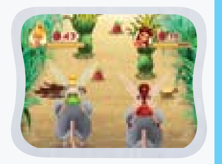
★ **leicht:**	Bei der Spielanweisung wird ein Bild der gesuchten Form angezeigt
★★ **schwer:**	Bei der Spielanweisung wird der Name der gesuchten Form angezeigt

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Klara nach links und rechts	Kippe den kabellosen **Joystick** nach links und rechts	(←) / (→)
Steuere Klara nach oben und unten	Kippe den kabellosen **Joystick** nach hinten und vorne	(↑) / (↓)

Disteljagd

Auch als Lichterfee ist Tinkerbell nicht besonders begabt. Während sie über ihrer Bestimmung brütet, entdeckt sie einige Renndisteln, die geradewegs auf das Tal der Feen zurennen. Sie beschließt die Disteln zu verjagen, bevor diese alles zerstören können, was für den Frühling vorbereitet worden ist.



Spielverlauf

Tinkerbell reitet auf einer Maus und versucht die Renndisteln zu verjagen. Du musst Tinkerbell dabei helfen den richtigen Weg entlang zu flitzen, indem Du die passenden Zahlen auswählst. Wenn Du ein Stückchen Käse einsammelst, kann die Maus noch schneller rennen.

Lerninhalt: Zahlenreihen, Zählen, gerade und ungerade Zahlen

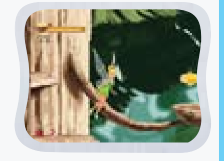
★ **leicht:** Zahlenreihen von 1 bis 10

★★ **schwer:** Lücken füllen, gerade und ungerade Zahlen von 1 bis 10

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere nach links und rechts	Kippe den kabellosen **Joystick** nach links und rechts	(←) / (→)
Springe über Stock und Stein und wechsle im 2-Spieler-Modus die Plätze	Schwinge den kabellosen **Joystick** nach oben und unten.	Drücke die **OK-Taste**

Fundsachen



Tinkerbell hat versucht die Renndisteln zu verjagen aber die Disteln haben alles niedergetrampelt. Tinkerbell ist fest entschlossen alles wieder in Ordnung zu bringen. Sie sammelt Fundsachen, die vom Festland an den Strand angespült worden sind, um daraus neue Werkzeuge zu machen mit welchen sie die Schäden würde reparieren können.

Spielverlauf

Tinkerbell muss so viele Fundsachen wie möglich finden. Hilf ihr beim Suchen und Buchstabieren.

Bonus: Halte nach den glitzernden Sternen Ausschau, sie werden für das Bonusspiel benötigt.

Lerninhalt: Anfangsbuchstaben, Buchstabieren

★ **leicht:** Der erste Buchstabe eines Wortes fehlt

★★ **schwer:** Ein beliebiger Buchstabe im Wort fehlt







Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Tinkerbell nach links und rechts	Kippe den kabellosen **Joystick** nach links und rechts	(←) / (→)
Steuere Tinkerbell nach oben und unten	Kippe den kabellosen **Joystick** nach hinten und vorne	(↑) / (↓)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Bonusspiel: Schmuck-Manufaktur



Wenn Du besondere Gegenstände eingesammelt hast, kannst Du dieses Bonusspiel spielen und eine Halskette für Tinkerbell entwerfen.

Spielverlauf

Benutze die eingesammelten Gegenstände, um eine coole Halskette für Tinkerbell zu kreieren.

Lerninhalt: Kreativität

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Etwas auswählen und positionieren	Kippe den kabellosen **Joystick** nach links und rechts	(←) / (→)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Käfer-Lackiererei



Mit den Fundsachen und ihrem Basteltalent hat Tinkerbell es geschafft eine Sprühvorrichtung zu basteln, mit der sie schnell und einfach Marienkäfer lackieren kann.

Spielverlauf

Zähle mit Tinkerbell die angezeigten Marienkäfer und wähle die passende Zahl aus. Anschließend musst Du ihr beim Lackieren helfen.

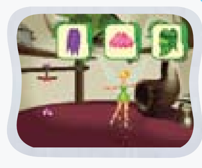
Lerninhalt: Zählen, Addition

☆	**leicht:**	Zähle die Marienkäfer, Zahlen von 1-9
☆☆	**schwer:**	Addiere Zahlen von 0-9

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Tinkerbell nach links und rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links und rechts	(←) / (→)
Steuere Tinkerbell nach oben und unten	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten und vorne	(↑) / (↓)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Lernspiele

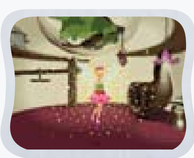


Feenmode

Spielverlauf

Wähle für Tinkerbell einen Haarschmuck, einen Rock, eine Schärpe und Schuhe aus, um ihr ein neues Outfit zu verpassen.

Lerninhalt: Kreativität



Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege den Cursor nach links und rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links und rechts	(←) / (→)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Blumen-Memory

Spielverlauf

Hilf Rosetta die Blumenpaare zu entdecken.



Lerninhalt: Merkfähigkeit

★	**leicht:**	3 Blumenpaare mit unterschiedlichen Farben
★★	**schwer:**	4 Blumenpaare in der gleichen Farbe





Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Rosetta nach links und rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links und rechts	(←) / (→)
Steuere Rosetta nach oben und unten	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten und vorne	(↑) / (↓)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**

Frühjahrsklänge

Spielverlauf

Hilf Emily den Schmetterling zu entdecken, der anders klingt als die anderen.



Lerninhalt: Melodien erkennen und zuordnen

★	**leicht:**	Unterschiedliche kurze Geräusche
★★	**schwer:**	Kurze Melodien





Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Steuere Emily nach links und rechts	Kippe den kabellosen Joystick nach links und rechts	(←) / (→)
Steuere Emily nach oben und unten	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten und vorne	(↑) / (↓)
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Drücke die **OK-Taste**



PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.



EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit dem **V.Smile®** Gerät alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.



PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie das **V.Smile®** Gerät zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt des **V.Smile®** Gerätes führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert das **V.Smile®** Gerät weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zum **V.Smile®** Gerät (Entfernen von Batterien und Netzteil).



HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.



HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____________________

Produktname: ____________________

Absender:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: ____________________

Telefon: ____________________

__________ Kaufdatum

__________ Stempel des Händlers

vtech®



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)



In China gedruckt
91-002306-138-000 德



